

# PENGUNAAN MODEL *MAKE A MATCH* DENGAN MEDIA GRAFIS DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN PKn KELAS V SDN 2 SEMPOR TAHUN AJARAN 2013/2014

Tutut Hardianti<sup>1)</sup>, Imam Suyanto<sup>2)</sup>, Muh. Chamdani<sup>3)</sup>

PGSD FKIP Universitas Negeri Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer  
Kebumen

Email [chuby.tutut@yahoo.com](mailto:chuby.tutut@yahoo.com)

1. Mahasiswa PGSD FKIP UNS  
2. ,3. Dosen PGSD FKIP UNS

**Abstract:** *The Application of Make A Match Model by Using Graphic Media in Improving Civic Education Learning on fifth Grade Student of SD Negeri 2 Sempor Subdistrict In Academic Year 2013/2014. This study aims to: (1) describe the application of make a match model by using graphic media in improving civic education learning, (2) improve the learning outcome by the application of make a match model by using graphic media, (3) find the obstacles and solutions in the application of make a match model by using graphic media. This research was a collaborative Classroom Action Research (CAR). This research was carried out in three cycles. The source of data were obtained from teacher, students, and observers. The result shows that the application of make a match model by using graphic media that can improve civic education learning for the fifth grade elementary school.*

**Keywords:** *Make A Match model, Graphic Media, civic education learning*

**Abstrak:** *Penggunaan Model Make a Match dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Kelas V SDN 2 Sempor Tahun Ajaran 2013/2014.* Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan model *make a match* dengan media grafis dalam peningkatan pembelajaran PKn; (2) meningkatkan pembelajaran melalui penggunaan model *make a match* dengan media grafis; dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan model *make a match* dengan media grafis. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian dilaksanakan selama tiga siklus. Sumber data berasal dari guru, siswa, dan observer. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *make a match* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran PKn kelas V SD.

**Kata Kunci:** *model Make A Match, Media Grafis, pembelajaran PKn.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran yang perlu diajarkan pada jenjang sekolah dasar, dengan harapan agar peserta didik mampu menjadi warga negara yang demokratis dan

berkualitas. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan menurut Wahab (2011) bahwa “Tujuan pendidikan kewarganegaraan hendak nya disesuaikan dengan perkembangan zaman, artinya bukan

hanya membangun warga negara yang baik semata melainkan warga negara yang cerdas dalam lingkungan kehidupannya” (hlm 314). Dengan menimbang tujuan PKn, selayaknya pembelajaran PKn dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan pengalaman menjadi warga negara yang baik serta mampu berperan dalam pembangunan negara.

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan betapa pentingnya mata pelajaran PKn bagi siswa untuk menjadi warga negara yang baik serta mampu berperan dalam pembangunan negara. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa dalam pembelajaran PKn masih kurang inovatif dan siswa masih kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditandai dengan pembelajaran yang berlangsung masih konvensional, penyampaian materi dilakukan secara lisan dan berpusat pada guru, komunikasi yang searah. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas apabila guru memberikan latihan-latihan kepada siswa. Hal tersebut berdampak pada perolehan nilai proses dan hasil belajar siswa. Berdasarkan data nilai proses dan hasil belajar siswa sebagian besar belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Dengan adanya kondisi tersebut maka perlu diadakan penelitian untuk memecahkan masalah terkait rendahnya nilai belajar PKn siswa.

Merujuk pada kenyataan tersebut maka guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar

serta membuat peserta didik mudah memahami materi pelajaran serta hasil pembelajaran dapat meningkat. Untuk menciptakan situasi yang demikian, guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat menggunakan model dan media pembelajaran inovatif. Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba terobosan menggunakan model *Make a Match* dengan media grafis berupa bagan atau *chart*. Rusman (mengutip Curran, 1994) menyatakan bahwa metode *Make a Match* merupakan salah satu jenis metode dalam pembelajaran kooperatif yang memiliki keunggulan siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Selain menggunakan model pembelajaran penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa dan keinginan yang baru dalam belajar sehingga siswa akan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang muncul yaitu 1) bagaimana langkah-langkah penggunaan model *make a match* dengan media grafis dalam peningkatan pembelajaran PKn? 2) apakah penggunaan model *make a match* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran PKn? 3) apa kendala dan solusi dalam penggunaan model *make a match* dengan media grafis dalam peningkatan pembelajaran PKn? Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan model *make a match* dengan media grafis dalam peningkatan pembelajaran PKn, 2) meningkatkan pembelajaran PKn

melalui penggunaan model *make a match* dengan media grafis, 3) mendeskripsikan kendala dan solusi penggunaan model *make a match* dengan media grafis dalam peningkatan pembelajaran PKn.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 2 Sempor Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen. Jumlah subyek penelitian 27 siswa yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Waktu penelitian dilaksanakan mulai bulan Februari sampai Maret 2014 pada semester genap tahun ajaran 2013/2014.

Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa lembar soal evaluasi hasil belajar siswa, sedangkan instrumen non tes terdiri dari lembar observasi dan pedoman wawancara yang digunakan sebagai alat pengumpul data terhadap jalannya pelaksanaan kegiatan pembelajaran PKn di kelas V dengan menggunakan model *make a match* dengan media grafis. sesuai dengan RPP dan skenario pembelajaran yang telah disusun. Peneliti berkolaborasi dengan guru PKn dalam menentukan tindakan sesuai dengan kondisi siswa kelas V, kemudian pelaksana tindakan dalam penelitian ini adalah guru PKn. Observer dalam penelitian ini terdiri dari dua orang teman sejawat dan peneliti sendiri. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu data pra tindakan dan data tindakan yang berupa hasil penelitian. Data hasil penelitian berupa hasil observasi terhadap penerapan model *make a*

*match* dengan media grafis oleh guru dan siswa, serta hasil tes evaluasi siswa.

Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif komparatif untuk membandingkan data kuantitatif berupa data nilai hasil belajar siswa tiap siklus dan analisis kualitatif yang mengacu pada pendapat Miles dan Hiberan (1984), mempunyai 3 macam komponen pokok yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Sugiyono, 2009: 246). Untuk menguji dan menjaga keabsahan data, digunakan teknik triangulasi berupa triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan memper-  
timbang data yang bersumber dari guru, siswa, dan observer. Sedangkan dengan triangulasi teknik peneliti mempertimbangkan teknik observasi, wawancara, dan tes.

Prosedur penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas menurut Arikunto. Arikunto (2008: 75) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peningkatan pembelajaran PKn siswa kelas V SD Negeri 2 Sempor dengan menggunakan model *make a match* dengan media grafis dilaksanakan dengan tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, dengan alokasi waktu 2x35 menit setiap pertemuan. Data rata-rata hasil observasi yang diperoleh dari tiga orang observer terkait penggunaan model *make a match* dengan media

grafis pada pembelajaran PKn oleh guru pada siklus I sampai siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Pelaksanaan Model *Make A Match* dengan Media Grafis Oleh Guru Pada Siklus I, II dan III

SI	SII	SIII	Rata-rata	Kete
2,56	3,10	3,59	3,08	Baik

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa skor rata-rata guru dalam melaksanakan model *make a match* dengan media grafis pada siklus I mencapai 2,56, siklus II 3,10, dan siklus III menjadi 3,59. Skor rata-rata guru dalam mengajar pada siklus I, II dan III adalah 3,08 dengan kategori baik.

Adapun hasil observasi tentang penggunaan model *make a match* dengan media grafis terhadap siswa pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Observasi Pelaksanaan Model *Make A Match* dengan Media Grafis Oleh Siswa Pada Siklus I, II dan III

SI	SII	SIII	Rata-rata	Ket
2,59	3,08	3,53	3,07	Baik

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa skor rata-rata penerapan model *make a match* dengan media grafis oleh siswa pada siklus I mencapai 2,59, siklus II 3,08, siklus III 3,53. Pada siklus III aktivitas belajar siswa meningkat, baik secara kognitif maupun fisik, suasana pembelajaran menyenangkan hal ini sesuai dengan pendapat Huda (2013) "Karena ada unsur permainan,

metode ini menyenangkan siswa lebih aktif dan pembelajaran menyenangkan." (hlm. 253). Skor rata-rata penggunaan model *make a match* dengan media grafis oleh siswa pada siklus I, II dan III adalah 3,07 dengan kategori baik.

Untuk perolehan rata-rata nilai proses belajar siswa pada siklus I, siklus II dan siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Perolehan Proses Belajar PKn

Tindakan	Proses Belajar PKn	
	Rata-rata	Persentase
Siklus. I	2,80	70%
Siklus. II	3,20	80%
Siklus. III	3,52	88%

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa proses belajar PKn siswa kelas V semakin baik. Hal tersebut ditunjukkan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 2,80 dengan persentase 70%, siklus II dengan nilai rata-rata menjadi 3,20 atau 80%, dan pada siklus III nilai rata-rata menjadi 3,52 dengan persentase 88%.

Selain meningkatkan proses belajar siswa, penggunaan model *make a match* dengan media grafis juga dapat meningkatkan hasil belajar tentang berorganisasi dan keputusan bersama yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Tes Siklus I s.d. III

No	Siklus	Rata-rata Nilai	Persentase Ketuntasan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	I	72,22	62,96%	37,04%
2	II	80,15	74,07%	25,93%
3	III	90,30	92,59%	7,41%

Berdasarkan tabel 4. diketahui hasil tes yang diperoleh oleh siswa selalu meningkat pada setiap siklus. Pada siklus I baru mencapai 62,96%, siklus II 74,07%, dan siklus III 92,59% sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini.

#### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian selama tiga siklus pada penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Model *Make a Match* dengan Media Grafis dalam Peningkatan Pembelajaran PKn Kelas V SDN 2 Sempor Tahun Ajaran 2013/2014” dapat disimpulkan bahwa: Penggunaan model *make a match* dengan media grafis dapat meningkatkan pembelajaran PKn kelas V SDN 2 Sempor tahun ajaran 2013/2014. Hal ini dibuktikan dengan ketuntasan belajar siswa yang selalu mengalami peningkatan setiap siklus. Siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 62,96%, siklus II 74,07%, dan siklus III menjadi 92,59%.

Kendala dalam penggunaan model *make a match* dengan media grafis dalam peningkatan pembelajaran PKn yaitu: a) kartu pertanyaan dan jawaban tulisannya terlalu kecil, b) siswa ramai ketika mencari pasangan, c) siswa kurang disiplin mengikuti langkah pembelajaran.

Adapun solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah: a) memperbesar dan memperjelas kartu pertanyaan dan jawaban, b) mengkondisikan siswa agar tertib dan tidak terlalu ramai, c) mendisiplinkan siswa dalam mengikuti langkah pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan ini, ada beberapa saran sebagai berikut:

Bagi guru sebaiknya mempersiapkan pembelajaran dengan baik sehingga ketika proses pembelajaran dengan model *Make a Match* dengan media grafis tidak memakan banyak waktu.

Bagi siswa sebaiknya lebih disiplin dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono dan Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

